



THE UNIVERSITY *of* EDINBURGH

Edinburgh Research Explorer

SimpleThings

Citation for published version:

Hildmann, J 2008, 'SimpleThings: Erlebnispädagogik mit Alltagsgegenständen' erleben und lernen, Bd 29, Nr. 3&4, S. 45-47.

Link:

[Link to publication record in Edinburgh Research Explorer](#)

Document Version:

Publisher final version (usually the publisher pdf)

Published In:

erleben und lernen

Publisher Rights Statement:

© Hildmann, J. (2008). SimpleThings: Erlebnispädagogik mit Alltagsgegenständen. erleben und lernen, 29(3&4), 45-47.

General rights

Copyright for the publications made accessible via the Edinburgh Research Explorer is retained by the author(s) and / or other copyright owners and it is a condition of accessing these publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

Take down policy

The University of Edinburgh has made every reasonable effort to ensure that Edinburgh Research Explorer content complies with UK legislation. If you believe that the public display of this file breaches copyright please contact openaccess@ed.ac.uk providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.



SimpleThings

Erlebnispädagogik mit Alltagsgegenständen

von Jule Hildmann

Slack Lines, MetaTools, GPS, ... Immer ausgereifter wird das Material, das für erlebnispädagogische Trainings eingesetzt wird, immer extravaganter werden die Disziplinen. Vielleicht ist das auch nötig, damit sich ein Angebot auf dem Markt von der inflationären Masse abhebt. Vielleicht fordert das auch die ständige Neu-Gier konsumhungriger Kunden. Oder es ist in erster Linie der Wunsch abenteuerfreudiger Outdoor-Trainer nach neuen Kicks (sprich: Tools!), die sie natürlich rein zur pädagogischen Weitervermittlung beherrschen wollen.

Fairer weise muss man sagen, vielleicht ist es auch ein bisschen von alle dem. Und letztlich ist es einfach wie es ist. Fakt ist jedenfalls, dass die Erwähnung von Klettermaterial und ähnlichem bei Laien bereits in der Programmausschreibung ein gewisses abenteuerliches Kribbeln erzeugt. Wie sähe daneben ein Flyer aus, der mit Bierdeckeln, Zeitungspapier und Eierbechern wirbt?! Ziemlich lächerlich, oder?! Um Seminare, die mit genau solchen Bildern werben könnten, geht es hier aber. Denn um erlebnispädagogische Kompetenztrainings zu halten, brauchen Sie weder aufwendiges Material noch Fachausbildungen in irgendeiner Sportart! Und das, egal ob Sie mit der Maßnahme Vertrauen, Stressbewältigung, Kooperation

oder andere Personal- und Sozialkompetenzen fördern wollen.

Wie? Das ist die Kunst der SimpleThings®, die in Seminaren des Centrum für Erlebnispädagogik (CEP) vermittelt wird. Das Konzept dazu basiert auf einer Forschungsarbeit der LMU München, die zeigt, dass erlebnispädagogische Elemente und Übungen in den regulären (Schul-) Unterricht integriert werden können, und zwar von herkömmlichen Lehrern, in den gegebenen Räumlichkeiten und mit Material, für das man maximal zum nächsten Supermarkt laufen muss! Kanufahren mag ein tolles Erlebnis sein, aber um Selbstvertrauen oder Kooperation effektiv zu fördern, kann man auch zu Hause bleiben – im wörtlichen Sinne.



Das SimpleThings-Modell

SimpleThings ist eine Methode, genau gesagt Spiele und Übungen mit einfachsten Materialien, die mit der entsprechenden Vor- und Nachbereitung (Reflexion, Transfermaßnahmen, etc.) zu erlebnispädagogischen Angeboten werden.

Einige Kooperationsaufgaben dieser Art sind bereits landläufig bekannt, wie z.B. der blinde Mathematiker oder der Eierfall. Mit Hilfe des SimpleThings-Modells können Übung allerdings ziel- und zielgruppenorientiert erfunden und dadurch das individuelle Trainerrepertoire systematisch erweitert werden.

Dabei ist das Modell, wie der Name schon sagt, im Grunde sehr simpel. Es geht um eine ‚Schnittmenge‘ aus authentisch spie-

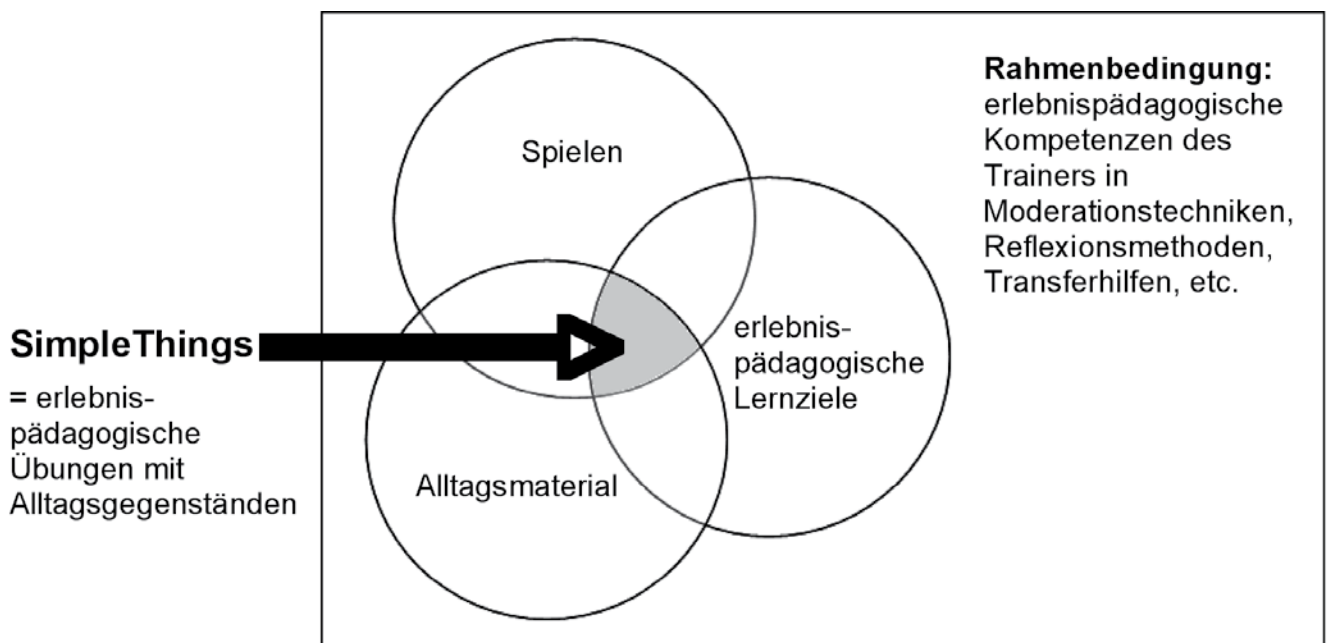


Abb. 1: Das SimpleThings-Modell



lerischem Verhalten (s. u.), erlebnispädagogischen Lernzielen (wie Kooperation oder Vertrauensbildung) und Dingen, die im Haushalt oder im Supermarkt ohne weiteres zu finden sind wie Korken, Strohhalme oder Schwämme.

Spiele bezeichnet dabei eine Handlung, die an sich Spaß macht, und die keinen erkennbaren Zweck verfolgen muss. Welche Tätigkeiten das sein können, ist individuell unterschiedlich. Außerdem ist Spielen eine freiwillige Handlung, die keinerlei Zwängen unterliegt, wie etwa Ziel- oder Zeitvorgaben.

Natürlich wird diese Extremform kindlichen Spiels im erlebnispädagogischen Kontext wegen des Korsetts fester Programmvorgaben und anderer Rahmenbedingungen nicht allzu oft auftreten. Als Richtlinie darf sie aber gelten.

Eine Bemerkung noch zum Begriff spielen: In den Augen der meisten Menschen gilt spielen nicht nur als kindlich, sondern bei Erwachsenen auch als kindisch. Als Erwachsener spielt man nicht, basta! Das stimmt so natürlich nicht, nur wird dann eher von einem Flow-Erlebnis oder ähnlichem gesprochen. – Und da wir Erlebnispädagogen uns nicht immer die Zeit nehmen mit diesem Clichée aufzuräumen, bevorzugen wir eher die Bezeichnung Übungen statt Spiele. Aber das nur am Rande.

Es gibt nun verschiedene Herangehensweisen, um SimpleThings zu entwickeln. Besonders für Anfänger dieser Kunst bietet

sich der Weg über das systematische Erfinden von Spielen an.

Spiele erfinden

Kinder sind wahre Weltmeister in dieser Disziplin, aber bei uns Erwachsenen soll alles Handeln möglichst effizient und zweckgebunden sein, so dass wir das Spielen – und folglich auch Spiele erfinden – verlernt haben.

Ein Spiel systematisch zu erfinden erfolgt grundsätzlich in drei Schritten: Von einer ersten Analyse (Ziel des Spiels, Zielgruppe, Rahmenbedingungen, etc.) über das eigentliche Erfinden und Herstellen (Spielform, Material, etc.) hin zur praktischen Erprobung und ggf. Korrektur (Stimmigkeit der Regeln, Spielziel erreicht?, etc.). Eine

Reihe von richtungsweisenden Fragen, z. B. zu den Spielern, den Regeln oder dem Material, hilft diese Schritte erfolgreich zu durchlaufen.

Vom Spiel zur Kooperationsaufgabe

Wer im Spielen und Spiele erfinden bereits fit ist, kann sich der nächsten Herausforderung stellen: Die Spiele sollen nun so geartet sein, dass sie erlebnispädagogische Ziele verfolgen. Prinzipiell lässt sich das Modell wie gesagt für alle sozialen und personalen Lernziele verwenden, der Weg über das Spiele erfinden bietet sich aber am ehesten für die Lernziele Kooperation und Kommunikation an, da die meisten Spiele für kleinere oder größere Gruppen konzipiert sind. Und damit sind wir bei der Entwicklung neuer Kooperationsaufgaben.

Prinzipiell lässt sich jedes auch noch so kompetitive Spiel durch geringe Veränderungen in eine Kooperationsaufgabe umwandeln. Oft reicht es schon aus, das Ziel des Spieles (den bzw. die Gegner zu besiegen) neu zu definieren (z. B. gemeinsam so viele Punkte wie möglich zu erreichen; zum Schluss müssen alle Spieler exakt gleich viele Steine im Ziel haben; o. ä.). Weitere Möglichkeiten sind:

→ Statt Einzelkämpfern gehen Teams an den Start. Dadurch wird das Spiel halb kooperativ (innerhalb der Teams), halb kompetitiv (zwischen den Teams).

→ Es werden Hindernisse oder Regeln eingeführt, die Kommunikation und Kooperation 'erzwingen' (z. B. erforderliche Ressourcen sind aufgeteilt, Sichtbarrieren zwischen Teammitgliedern)

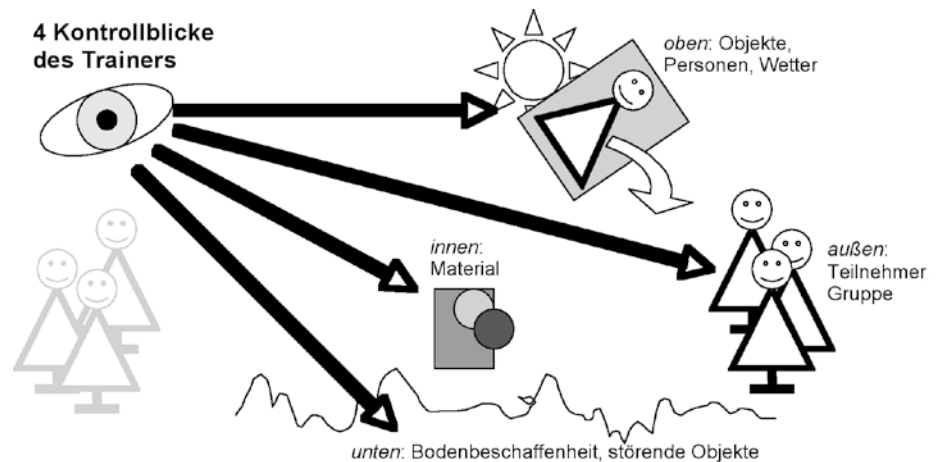
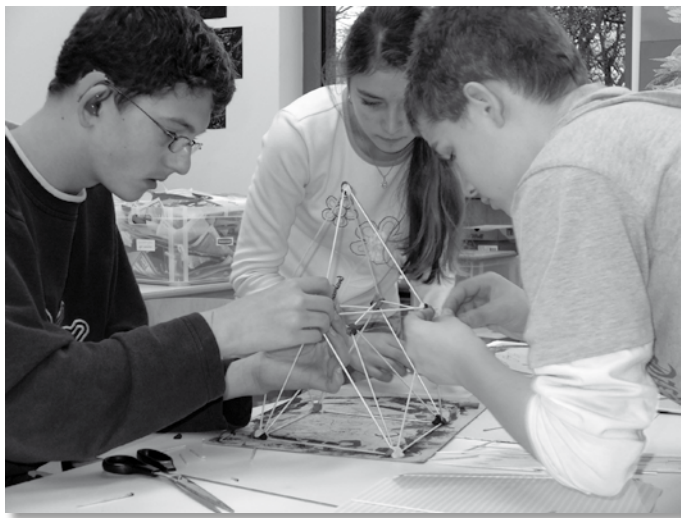


Abb. 2: Die vier Kontrollblicke zur Unfallvermeidung

Außerdem gibt es eine Reihe von Urtypen für Kooperationsaufgaben, die als Grundlage verwendet werden können: Eine Strecke oder ein Hindernis überwinden, ein Objekt transportieren, etwas konstruieren/bauen, etc. Mithilfe dieser können minimalistische Koops mit großem Potenzial entwickelt werden. Ein einfaches Beispiel:

„Mindestens eine Person von euch soll dieses Auto überqueren. Dabei gilt: Das Auto darf nicht berührt werden und ihr müsst vor Beginn der eigentlichen Aktion ein Sicherheitskonzept vorstellen, dass die Unversehrtheit von Auto und Transportperson(en) gewährleistet.“



Unfallvermeidung

Apropos Sicherheitskonzept: verantwortungsvolle Trainer haben natürlich immer einen wachsamsten Blick auf den physischen und psychischen Schutz ihrer Teilnehmer. Das scheint bei spontanen Aktionen allerdings viel schwieriger als bei unseren Standardübungen, bei denen wir die Sicherheitsregeln wie im Schlaf beherrschen. Für unsere SimpleThings brauchen wir also ein Sicherheitskonzept, das möglichst universal einsetzbar ist und gleichzeitig noch überschaubar.

Dieses Konzept verkörpert sich in den vier Kontrollblicken des Trainers nach unten, oben, innen und außen:

unten:

- Wie ist die Bodenbeschaffenheit? (rutschig, uneben, Wurzeln, ...)
- Liegen/steht Objekte im Weg, die eine Verletzungsgefahr darstellen können? (Stühle, Taschen, ...)

oben:

- Kann etwas herunterfallen? (Objekte, Personen von Stühlen o.ä.)
- Birgt das Wetter Risiken?
- außen (→ der Kreis der Teilnehmer):
- Sind die Teilnehmer für die Aktion angemessen gekleidet? (Hausschlappen, Regenjacken, ...)
- Sind sie in der Lage, Gefahren selbst zu erkennen und zu vermeiden? (Alter, Aufregung, Hektik, ...)

innen (→ das Material in der Mitte):

- Wird Material mit erhöhtem Gefahrenpotenzial verwendet? (Scheren, Messer, Flammen, ...)
- Oder gerät ein Materialteil an seine Belastungsgrenze?

(z. B. Seile)

Dabei ist zu bedenken, dass Stress (z. B. durch Zeitdruck) das Fehlerpotenzial erhöht, und auch Enthusiasmus und Flow zu fokussierter Aufmerksamkeit führen und damit ggf. zum Übersehen von Gefahrenquellen. Zudem kann auch völlig ohne

reale Gefahren eine Situation von Teilnehmern als bedrohlich erlebt werden. Die psychische Sicherheit ist also noch einmal gesondert zu beachten.

In letzter Instanz bleibt es immer in der Verantwortung des Trainers auch bei spontanen sowie spontan ‚aus der Hand geratenden‘ Aktionen den Überblick zu bewahren und Gefahrenquellen rechtzeitig zu erkennen und auszuräumen.

Zielgruppengerechte Übungen

Es besteht die Gefahr, dass die ersten selbst entwickelten Koops für die Teilnehmergruppe zu leicht, zu schwierig oder nicht ganz ihrem Thema entsprechend sind. Die bereits genannten Verfahren können helfen die Übungen an die jeweilige Teilnehmergruppe und deren Ziele anzupassen. Weitere Ideen sind:

- Durch ‚Schikanen‘ (z. B. verblinden

von Teilnehmern) die Schwierigkeit erhöhen

- Für Kinder: einzelne Aufgaben in eine spannende Rahmengeschichte einbinden oder anders herum: Spieleketten (aus der einschlägigen Literatur) in eine Kette von Koops umwandeln.
- Metaphern zu den Spielen/Übungen entwickeln bzw. die Teilnehmer dies selbst tun lassen
- Das Maß an Eigenverantwortung der Teilnehmer variieren (übrigens: Erfindet ein Spiel! kann mit ein paar einfachen Strukturvorgaben ebenfalls zu einer spannenden Koop werden).

Fazit

Mit den SimpleThings lassen sich spannende und effektive Kompetenztrainings durchführen, für die der Trainer weder eine fachsportliche Ausbildung noch aufwendiges Material benötigt. Alles, was er dazu braucht, ist eine Tasche voller Alltagsgegenstände, etwas Ahnung und Erfahrung im Konstruieren von Übungen und natürlich eine erlebnispädagogische Grundbildung, um Sicherheit und Transfer des Erlebten zu gewährleisten.

Und wer das Ganze mal ausprobieren oder üben möchte: Wir bieten begeisterte Mitspieler und Raum für Erfahrungserwerb und -austausch.

Autorin

Jule Hildmann
Lehrtrainerin am Centrum für Erlebnispädagogik (CEP), Sonderpädagogin, Referentin für Abenteuer- & Erlebnissport, HSG-Trainerin, Mountainbike-Guide, Kanu-Guide.

Literatur / Fußnoten

- Hildmann, J. (Veröffentlichung vorr. Anfang 2009). Erlebnispädagogik im Unterricht. Dissertationsschrift an der LMU München.
- Hoppe, H. (2006). Spiele finden und erfinden. Ein Leitfaden für die Spielpraxis. Hoppe, H./Barz, A. (Hrsg.) Forum SpielTheaterPädagogik, Bd. 3. Berlin: LIT.
- Baer, U. (2004). Leitfaden zum Spiele-Erfinden. Tipps und Ideen zum Entwickeln eigener Spiele. In: gruppe & spiel 1, 21 – 23